

Presentazione

Discovery è un gioco di carte basato sul tema dell'**evoluzione dell'umanità**, dal momento dell'apparizione del nostro antenato, l'Homo Habilis, 3 milioni di anni fa. Il tuo gioco **Preistoria** copre il periodo del paleolitico, del mesolitico e del neolitico fino al 6.000 a.C.

In **Discovery**, ogni carta rappresenta una **scoperta**, un'innovazione o una svolta nella nostra storia, sia d'ordine tecnico (ruota, ferro) o sociale (lingua, sedentarizzazione), in rapporto al nostro modo di vivere (cottura, abbigliamento) o alle nostre conoscenze (matematica, astronomia). Ogni scoperta è basata su scoperte preliminari, i **prerequisiti**, e apre la strada a nuove scoperte.

Le carte relative alle scoperte sono posate a turno dai giocatori sul tavolo nell'**albero delle scoperte**, organizzato secondo l'**era**. Puoi **posare** una carta soltanto se tutti i suoi prerequisiti sono già stati posati sul tavolo o se essa non ha prerequisiti. È così che i giocatori ricostruiranno insieme la storia **dell'evoluzione dell'umanità**.

Discovery è un gioco **ricco e evolutivo** che ti permette, con lo stesso mazzo di carte, di:

- giocare diversi tipi di giochi differenti,
 - da **solo** o con fino a **9 giocatori**,
 - ciascuno per sé o in **team**,
 - con **automi** (giocatori virtuali),
 - in modo competitivo o **collaborativo**,
- e di scoprire una **varietà** di meccanismi di gioco.

Adulto o bambino, novizio o esperto, **Discovery** ti offre tante opportunità che non ti stancherai mai di giocare! Ecco alcune regole per iniziare ...

1. **Discovery Explore**: scopri le carte e le basi del gioco con delle partite facili,
2. **Discovery Focus**: esercita la tua attenzione e i tuoi riflessi in partite molto interattive,
3. **Discovery Select**: accelera il tempo e aggiungi qualche suspense e rischio,
4. **Discovery Connect**: fa lavorare i tuoi neuroni per trovare i legami tra le carte,
5. **Discovery Fusion**: combina i diversi meccanismi per partite più ricche e intense.

Gioco	1	2	3	4	5
Caratteristiche	Explore	Focus	Select	Connect	Fusion
Giocatori *	3-6	3-9	3-9	3-6	3-6
Durata ** (minuti)	30	20	20	45	60
Complessità	☉	☽	☾	☿	♁
Riflessione, Pianificazione	☉	☽	☾	☿	♁
Azione, Velocità, Riflessi	☉	♁	☾	☽	☿
Rischio, Suspense	☉	☽	♁	☾	☿
Attenzione, Memoria	☉	♁	☾	☽	☿
Posizionamento, Analisi	☉	☽	☾	☿	♁
Interazioni, scambi	☉	☽	☾	☿	♁

*: consigliato, **: per 4 giocatori esperti, 6 era

Legenda : min ☉ ☽ ☾ ☿ ♁ max

Contenuto del gioco

Il gioco Discovery contiene 56 carte:

- 54 carte scoperte, raggruppate in 6 ere di 9 carte,
- 2 carte speciali: un Joker e un Leader.

Ogni carta scoperta include quanto segue:

- numero dell'**era**,
- nome della **scoperta**,
- periodo con una breve **descrizione**,
- **prerequisiti**,
- **famiglia** (ci sono 7 famiglie: Cibo, Cultura, Economia, Movimento, Strumenti, Tecniche e Scienza),
- numero d'**ordine** della carta nell'era.

Se il tuo gioco è in formato box, contiene anche 54 carte-punti: 30 di 1 punto, 16 di 5 punti e 8 di 20 punti. In alternativa, puoi costruire la banca con monete o gettoni da 1, 5 e 20 punti per contare più facilmente i punti durante la partita.



Un gioco multi-gioco con opzioni!

Discovery è un gioco **evolutivo**, il che significa che puoi iniziare con giochi **facili** come **Discovery Explore** e poi passare progressivamente a giochi più **complessi**, come **Discovery Fusion**, che permette partite più ricche e più interattive.

I diversi **giochi** di Discovery sono presentati come segue:

1. **principi**: concetti generali e definizioni comuni,
2. **regole**: le regole di base per ogni gioco,
3. **opzioni**: varianti per approfondire e arricchire il gioco,
4. **chiarimenti**: precisazioni e casi particolari.

La maggior parte dei principi, regole e opzioni si applica in tutti i giochi nello stesso modo. Altri si applicano solo in determinati giochi o si applicano con le modifiche che saranno specificate nelle regole che seguiranno.

Leggi prima i principi e le regole generali di Discovery Explore. Una volta assimilati queste base, puoi aggiungere una o più delle diverse **opzioni** o passare a livelli di gioco più avanzati. Le opzioni possono essere scelte individualmente con l'accordo di tutti e si applicano a tutti. Ogni opzione è un blocco indivisibile (un intero paragrafo preceduto da un "•"). Puoi introdurle tanto nel corso di un gioco quanto nella partita seguente.

Sarai in grado di arricchire continuamente il tuo gioco Discovery combinando diversi pacchetti di carte, aggiungendo nuovi periodi e carte speciali o esplorando diversi giochi, opzioni e configurazioni di gioco.

Segui le notizie sul nostro sito:

www.discovery-game.com

PRINCIPI GENERALI, DEFINIZIONI

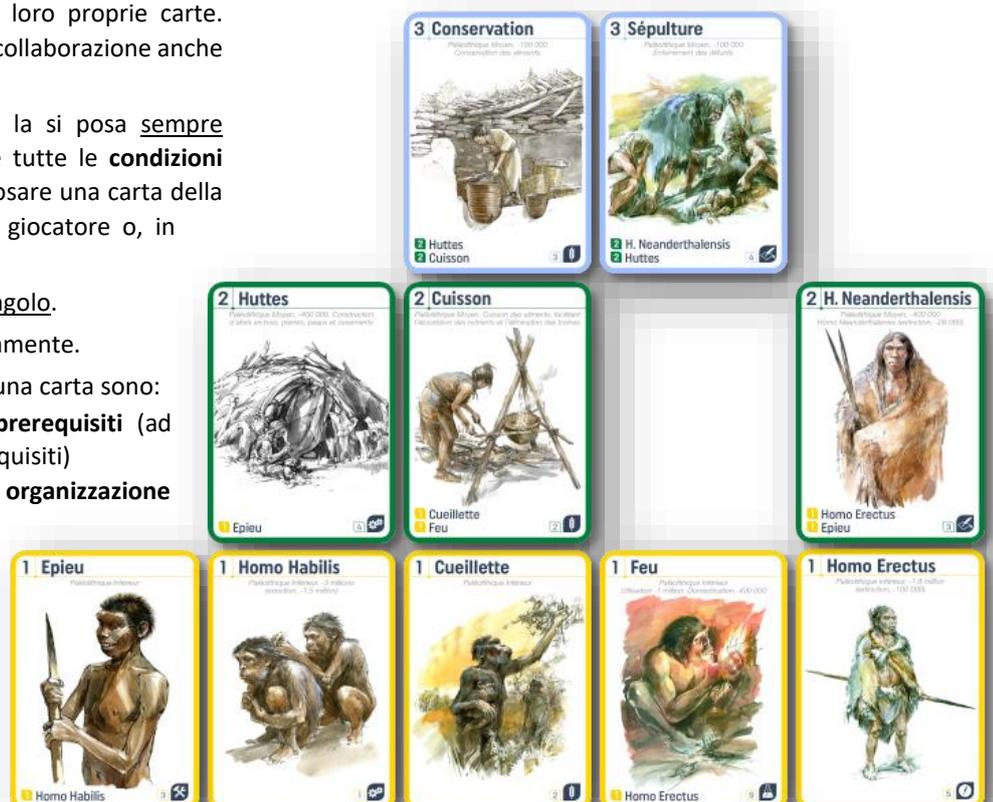
Le parole chiave sono indicate in **grassetto**. I punti di vigilanza sono **sottolineati**.

- **Scoperta**: in Discovery, ogni carta scoperta rappresenta una scoperta, un'innovazione o un grande avanzamento nella nostra storia. Il nome e il numero dell'era della scoperta sono indicati nella parte superiore della carta.
- **Prerequisiti**: ogni scoperta si basa su scoperte precedenti, i prerequisiti, e apre la strada a nuove scoperte. I prerequisiti sono indicati nella parte inferiore della carta. Ci sono 3 carte senza prerequisiti che permettono di avviare il gioco: Homo Habilis, Homo Erectus e Raccolta.
- **L'albero delle scoperte**: questo è lo spazio al centro del tavolo dove vengono posate tutte le carte scoperte. Una volta posata, la carta serve a tutti i giocatori che possono utilizzarla come prerequisito per le loro proprie carte. L'evoluzione è quindi un processo di collaborazione anche se c'è un po' di concorrenza.
- **Posare**: quando si posa una carta, la si posa **sempre** nell'**albero delle scoperte** e solo se tutte le **condizioni** sono soddisfatte per posarla. Puoi posare una carta della tua **mano**, dello **scarto** di un altro giocatore o, in Discovery Select, della tua **selezione**.
- **Toccare**: toccare da un **bordo** o un **angolo**.
- **Confinare**: toccare da un **bordo** unicamente.
- **Condizioni**: le condizioni per posare una carta sono:
 - che siano già sul tavolo tutti i **prerequisiti** (ad eccezione delle 3 carte senza prerequisiti)
 - che essa rispetti le regole di **organizzazione** dell'albero delle scoperte.
- **Organizzazione**: in Discovery Explore, l'albero delle scoperte è organizzato per **ere**, con una **fila** per ogni era, incominciando dal basso con l'era 1, poi l'era 2 e così via. Ogni carta deve essere posata nella fila della propria era e deve

confinare con una carta già posata (tranne la 1° carta posata nella partita).

- **Mazzo**: **non mescolare le carte**, ma **prepara** il mazzo raggruppando le carte secondo l'era, con la faccia in giù (verso il basso), in modo che tutte le ere si succedano: **prima tutte le carte dell'era 1** nella parte superiore del mazzo, poi quelle dell'era 2 e così via. All'interno di ogni era le carte sono mescolate.

Nell'albero delle scoperte illustrato sotto, Sepoltura tocca e confina Conservazione, ma tocca H. Neanderthalensis e Cottura senza confinarli.



È importante preparare bene il mazzo e distribuire prima tutte le carte della prima era, altrimenti non è possibile avviare correttamente il gioco.



- **Distribuzione:** all'inizio del gioco, prendere il mazzo preparato e distribuire 5 carte, una ad una, faccia in giù, ad ogni giocatore. Iniziare distribuendo prima tutte le carte dell'era 1, poi quelle dell'era 2 e così via. Quindi, se siete 3 giocatori, ogni giocatore inizia il gioco con 5 carte in **mano**: 3 dell'era 1 e 2 dell'era 2.
- **Inizio:** il giocatore che ha vinto l'ultima partita prepara il mazzo e distribuisce le carte partendo dal suo vicino di sinistra che giocherà per primo. La partita si gioca in senso orario.
- **Passare:** all'inizio della partita, e finché nessuno ha ancora posato una 1° carta nell'albero delle scoperte, ciascuno ha il diritto di passare il suo turno.
- **Pesca:** le carte che rimangono nel mazzo dopo la distribuzione costituiscono la pesca. Metti la pesca sul bordo del tavolo, con le carte rivolte verso il basso.
- **Pescare:** quando si pesca, si devono sempre prendere tante carte nel mazzo quante ne occorrono per ricostituire una mano di 5 carte (nei limiti delle carte disponibili nella pesca). Quando la pesca è vuota, il gioco continua senza pescare. Si pesca sempre alla fine del proprio turno. In tal modo, si comincia e si finisce il proprio turno con 5 carte in mano.
- **Scarto:** lo scarto è il luogo davanti a te dove getti, facce visibili, rivolte verso il centro del tavolo e l'una a canto all'altra, le carte che devi scartare (in modo che siano ciascuna ben visibile e accessibile per gli altri giocatori). Una carta dello scarto non è nell'albero delle scoperte e quindi non può essere utilizzata come prerequisito per posare un'altra carta. Ogni giocatore ha il suo scarto in cui getta le proprie carte.
- **Liberare:** quando liberi una carta, la prendi nello scarto di un altro giocatore e la posi. Questa carta non passa nella tua mano, ma va direttamente dallo scarto all'albero delle scoperte. Una carta può essere liberata solo se tutte le condizioni sono soddisfatte per posarla. Nessuno può liberare una carta dal proprio scarto. Puoi soltanto liberare carte dei scarti dei altri giocatore, e ciò solo durante il tuo turno.
- **Inaugurare:** si inaugura una nuova era posando la prima carta di questa era (ad eccezione della 1° era del gioco).
- **Completare:** si completa un'era posando l'ultima carta di questa era.

- **Punti:** l'obiettivo del gioco è di avere più punti alla fine del gioco. Guadagni punti ogni volta che posi una carta.
 - **Età dell'oro:** questa è la condizione che i giocatori devono raggiungere collettivamente prima che possano innescare la fine del gioco. L'età dell'oro è sempre raggiunta quando la pesca è vuota. Per consentire un gioco più corto, i giocatori possono decidere che l'età dell'oro è raggiunta non appena viene inaugurata una certa era (ad esempio, l'era 4).
 - **Finalista:** una volta raggiunta l'età dell'oro, il primo giocatore che posa l'ultima carta della sua mano e durante il suo turno, e questo senza aver scartato durante questo turno, è il finalista. In tutti gli altri casi, se un giocatore non ha più carte in mano pesca ancora (ma se la pesca è vuota, esce del gioco senza essere finalista).
 - **Cimitero:** il cimitero è la posizione davanti a te dove, alla fine del gioco, verranno **seppellite** le carte del tuo scarto e quelle che ti restano in mano.
 - **Chiamare:** quando chiami una carta, annunci il suo nome e la sua era. Se l'era successiva è già stata inaugurata, il giocatore che la possiede deve rispondere alla chiamata, altrimenti è libero di rispondere o meno. Se risponde, mostra la carta agli altri giocatori e se ritiene che siano soddisfatte le condizioni, deve posarla (recuperando i punti corrispondenti e pescando immediatamente un'altra carta per sostituirla). Se dimostra che le condizioni non sono soddisfatte, il possessore della carta la rimetti in mano e la tua chiamata **fallisce**.
 - **Stop!** quando posi una carta (anche in risposta ad una chiamata) o fai qualsiasi altra azione nel gioco (per esempio chiamare una carta), il primo giocatore che dice "Stop!" ti **ferma** e sfida la tua azione. Si verifica allora se le condizioni per questa azione erano soddisfatte:
 - se lo erano, il giocatore che ti ha fermato è in **torto** - la tua azione riesce e puoi continuare il tuo turno,
 - se non lo erano, sei in torto - la tua azione fallisce (se avevi posato una carta, la devi scartare) e finisci il tuo turno.
- In entrambi i casi, il giocatore in torto paga una indennità all'altro.
- **Indennità:** quando devi pagare un'indennità, proponi al beneficiario di consegnargli una carta della tua mano oppure un punto. È lui che sceglie il tipo di indennità, ma se preferisce una carta, sei tu che scegli la carta da dargli. Prima che il giocatore attivo peschi dal mazzo, il giocatore che ha detto "Stop!" deve pescare una carta se ne ha dovuto dare una, o scartare se ne ha ottenuta una, per tornare ad avere 5 carte in mano.
 - **Condizioni di chiamata:** è possibile chiamare una carta solo se è in mano di un altro giocatore o nella pesca. Non è possibile chiamare una carta se si trova nell'albero delle scoperte, in uno degli scarti, nella vostra propria mano o – se giochi a Discovery Select – in una selezione.

- **Chiamata fallita:** la tua chiamata fallisce se:
 - un giocatore ferma la tua chiamata (con un "Stop!") e sei trovato in torto – devi allora pagargli un'indennità;
 - nessuno risponde alla chiamata (questo è possibile solo se l'era successiva non è ancora stata inaugurata);
 - un giocatore risponde alla chiamata, ma mostra che non sono soddisfatte le condizioni per posare la carta - devi anche in questo caso pagargli un'indennità;
 in ogni caso finisci il tuo turno.
- **Automa** (giocatori virtuali): con meno di 4 giocatori, si raccomanda di aggiungere uno o più automi che si comportano essenzialmente come giocatori umani, con il suo posto intorno al tavolo, sua mano, suoi punti, suo scarto e il suo cimitero. All'inizio del gioco, un automa riceve 5 carte come tutti gli altri giocatori, ma le sue carte sono sempre allineate sul tavolo, rivolte verso il basso, nell'ordine in cui sono state distribuite o pescate, in modo

che la prima carta della sua mano sia sempre dell'era più bassa. Quando gioca, posa sempre sul tavolo la prima carta della sua mano (dell'era più bassa).

- **Assistente:** un automa non può manipolare o scegliere le carte che gioca. Un assistente umano gestirà dunque le carte al suo posto, seguendo scrupolosamente le regole del gioco dell'automa e giocando nell'interesse dell'automa. L'assistente dell'automa è, in ordine decrescente di priorità: (i) il compagno di team dell'automa se ne ha uno, (ii) il leader se si gioca Discovery Select o Fusion, oppure (iii) quello che ha distribuito le carte.
- **Team:** i giocatori che giocano in team collaborano e mettono in comune i loro punti alla fine del gioco. Un'team è in principio costituito da giocatori seduti in posizioni opposte del tavolo.

In quest'esempio vediamo l'albero delle scoperte al centro, la pesca a destra, la mano di ognuno dei 4 giocatori (5 carte per ciascuno) e i loro gettoni. Un giocatore ha già scartato una carta e un altro ne ha scartate due (disposte l'una accanto all'altra) girate verso il centro del tavolo.



Discovery Explore

Regole

- L'**obiettivo** del gioco è di avere più **punti** alla fine della partita.
- Durante il tuo **turno**, puoi **posare una o più** carte: provenienti dalla tua **mano** o **liberate** dallo scarto di altri giocatori.
- Le **condizioni** per posare una carta sul tavolo sono le seguenti:
 - tutti i suoi **prerequisiti** sono già stati posati (se ne ha),
 - essa **confina** con una carta già posata (ad eccezione della 1° carta posata durante la partita),
 - è posata nella **fila** della sua era.
- Se non puoi posare una carta durante il tuo turno, devi **scartarne** una. Solo **dopo aver scartato** puoi **chiamare** una carta.
- Quando **inauguri** un'era guadagni 3 punti di bonus. Puoi poi **pescare** o **chiamare** una carta (senza dover scartare), e poi continuare il tuo turno.
- Se durante il tuo turno posi l'ultima carta della tua mano, ottieni un bonus di 5 punti.
- Termini il tuo turno **pescando**.
- Se **l'età dell'oro** è raggiunta quando posi la tua ultima carta (anche se viene raggiunta tramite questa carta)

Promemoria e chiarimenti:

- **Non mescolare il mazzo**, ma preparalo **raggruppando** le carte secondo l'era e mettendo nell'ordine un'era dopo l'altra. Distribuisci prima le carte dell'era 1, poi quelle dell'era 2, ecc.
- Alla fine del tuo turno, **peschi** sempre tante carte quante ne occorrono per finire con 5 carte in mano.
- Salvo indicazione contrarie, **'posare'** s'intende sempre 'della tua mano o dello scarto di un altro giocatore'.
- Se si **inauguri** o **completi** un'era senza annunciarlo, il primo giocatore che lo annuncia durante il suo turno riceve tutti i benefici corrispondenti.

Opzioni

- **Bonus famiglia:** quando posi una carta, guadagni 1 punto di bonus per ogni carta della stessa famiglia che **tocca** (da un lato o un angolo).
- **Recupero:** se nel tuo turno non hai posato **nessuna carta**, allora, dopo aver **scartato** una carta e fatto una **chiamata** riuscita, puoi posare una o più carte pagando **alla banca** un punto per ogni carta posata. Quest'opzione necessita l'opzione "Bonus famiglia".
- **Disposizione libera:** l'albero delle scoperte non è più organizzato per era. È quindi possibile posare una carta ovunque purché le 2 prime **condizioni** per posarle siano soddisfatte (che siano presenti i prerequisiti e che la carta confini con un'altra).
- **Strati:** quando un'era è completata (o sera completata dalla carta che stai posando) puoi posare la tua carta sopra una altra carta di questa era, e il bonus famiglia si applica se le due carte sono della stessa famiglia. Quest'opzione necessita l'opzione "Disposizione libera".
- **Carte speciali:** prima di distribuire le carte, colui che ha preparato il mazzo lo divide in 2 parti uguali e presentale ad un altro giocatore che inserisce alla cieca, in ciascuno di essi una delle due carte speciali. Il mazzo viene quindi

durante il tuo turno, e senza aver scartato durante questo turno, sei tu il **finalista**. Puoi continuare il tuo turno (per es. liberando o chiamando) ma lo finirai senza pescare. Quando il finalista ha terminato il suo turno, ogni altro giocatore **seppellisce** (nel suo cimitero) le carte del suo **scarto**. Gli altri giocatori possono poi giocare un **ultimo turno** ma senza più pescare, chiamare o liberare carte e senza il bonus di 5 punti se posano la loro ultima carta. Alla fine del suo turno ogni giocatore deve seppellire le ultime carte che gli restano **in mano**. Alla fine di questo ultimo turno, il gioco finisce e ciascuno conta i suoi punti.

- Il **vincitore** è il giocatore con più punti alla fine del gioco. I punti si contano come segue:
 - 1 punto quando **posi** una carta,
 - 3 punti di bonus quando **inauguri** una nuova era,
 - 1 punto di bonus quando **completi** un'era,
 - 5 punti di bonus quando posi l'ultima carta della tua mano durante il tuo turno (tranne durante l'**ultimo turno**),però perdi 1 punto per ogni carta che si trova nel tuo **cimitero** alla fine del gioco.

Esempio: se si inaugura una nuova era posando l'ultima carta della tua mano questa carta ti dà: $1 + 3 + 5 = 9$ punti).

ricostituito nell'ordine giusto e le carte vengono distribuite. Ecco come usare le carte speciali:

- **Joker:** puoi posare il Joker durante e ricevi gli stessi vantaggi che inaugurando una nuova era.
- **Leader:** puoi posare la carta Leader a qualsiasi momento durante il turno di un altro giocatore gridando "**Interruzione!**". Il giocatore attivo deve interrompere il suo turno e farti giocare. Beneficerai di un turno aggiuntivo, che giocherai normalmente e finirai pescando. Quando hai finito, il giocatore interrotto riprende il suo turno. Se il giocatore stava posando una carta, questa carta è considerata posata prima dell'interruzione se aveva già toccato il tavolo. Se posi la carta Leader durante il tuo turno guadagni semplicemente 1 punto.

Le carte speciali sono posate sul tavolo, ma fuori dell'albero delle scoperte, e una volta posate escono dal gioco.

- **Automa:** in Discovery Explore, un automa osserva le seguenti regole:
 - l'automa gioca sempre la prima carta della sua mano (dell'era più bassa) girandola,
 - se sono presenti tutti i prerequisiti (o se non ne ha):
 - posa questa carta nell'albero delle scoperte, e
 - gioca di nuovo girando la carta successiva,
 - se i prerequisiti non sono tutti presenti:

- la carta va nel suo scarto;
- finisce il suo turno pescando,
- se le condizioni sono soddisfatte, l'automa può liberare le carte da ogni scarto, comprese quelle del proprio scarto (questo è il suo vantaggio speciale),
- se inaugura un'era, gioca di nuovo girando le successive 2 carte della sua mano e può continuare a giocare se può posarne sul tavolo almeno una (ogni carta che non può posare finisce nel suo scarto),
- se viene raggiunta l'età dell'oro e svuota la propria mano posando l'ultima carta (o una delle due carte girate se ha inaugurato) è il finalista,
- l'automa non chiama mai, e se chiamato (allorché nessun altro giocatore risponde alla chiamata e, in base a verifica da parte del suo assistente, l'automa ha davvero la carta) risponde sempre alla chiamata,
- durante l'ultimo turno, l'automa gira tutte le sue carte e posa sul tavolo tutte quelle che può.
- **Aiuto!**: se giochi in team e non hai posato alcuna carta durante il tuo turno puoi, dopo aver scartato una carta, invece di chiamare una carta, dire al tuo compagno di team "Aiuto!". Questo deve allora darti una carta della sua mano e subito pescare una carta per sostituirla. Dovrai posarla o scartarla e poi finisci il tuo turno pescando.
- **Mazzo troncato o allungato**: il numero di ere incluse nel mazzo dipende dalla durata desiderata del gioco: mettere solo le prime 3 ere per delle partite corte o le 6 ere per partite lunghe. Puoi anche combinare i due pacchetti, Preistoria + Antichità, per partite ancora più lunghe di 12 ere. Si possono anche, per esempio giocare solo con le ere da 4 a 10 (vedi sezione 'Chiarimenti').

Discovery Focus

Principi

- **Pila:** è il luogo, al centro della tavola, in cui tutte le carte posate vengono posate l'una sull'altra con la faccia verso l'alto.
- **Pesca:** in Discovery Focus, quando si dice di pescare s'intende pescare una sola carta.
- **Verificare:** controllare tutte le carte nella pila per trovare i prerequisiti della carta appena posata.

Regole

- Discovery Focus si basa sulle regole di Discovery Explore, ma l'albero delle scoperte consiste in una singola **pila**. Dovrai ricordare le carte che sono state posate ... o prendere il rischio che gli altri non si ricordano!
- L'**obiettivo** del gioco è quello di essere il primo a vuotare la propria mano. In questo gioco non ci sono punti.
- Durante il tuo turno, puoi **posare** una sola carta e la posi sulla pila con la faccia rivolta verso l'alto.
- Se nessun giocatore ti ferma, finisci il tuo turno senza dover pescare.
- Se qualcuno ti ferma, possono verificarsi 3 casi:
 - **caso 1:** se ti **desisti** rinunciando a verificare la pila, allora sei soggetto a tutte le seguenti penalità:
 - i. **scartare** la carta fermata, e
 - ii. **pescare** una carta, e
 - iii. **rubare** una carta a quello che ti ha fermato.
 - **caso 2:** se decidi di **verificare** la pila, trovi i prerequisiti e li mostri agli altri giocatori, allora è quello che ti ha fermato che è penalizzato e deve pescare una carta.
 - **caso 3:** se **verifichi** la pila ma non riesci a trovare tutti i prerequisiti, devi subire le penalità del caso 1 ma invece di (iii) è quello che ti ha fermato che ti dà una carta della sua mano (e a sua scelta).
- Se non posi una carta, finisci il tuo turno pescando una carta.

Promemoria e chiarimenti:

- Salvo indicazione contraria, **'posare'** significa sempre *'posare della tua mano o dello scarto di un altro giocatore'*.
- In Discovery Focus, quando si tratta di pescare, significa sempre *'pescare una sola carta'*.

Opzioni

- **Recupero:** se non posi nessuna carta durante il tuo turno, puoi tentare di fare un recupero. In questo caso, devi prima scartare una carta e poi pescarne un'altra. Inizia allora il recupero nel quale puoi:
 - i. **pescare** un'altra carta, o
 - ii. **chiamare** una carta, o
 - iii. **rubare** una carta,
 - iv. se giochi in team, dire "Aiuto!" al tuo compagno che deve allora darti una carta.Se la tua chiamata fallisce, devi pescare o rubare. È puoi (ma devi in caso di chiamata) posare la carta così ottenuta. Il tuo turno termina alla fine del recupero.
- **Famiglia:** puoi posare più carte durante il tuo turno se sono tutte della stessa famiglia.
- **Automa:** l'automa posa sempre la prima carta della sua mano. Tocca agli altri giocatori di stare molto attenti. L'assistente gira la carta dell'automa in modo che tutti la

- **Rubare:** Prendere una carta di tua scelta, ma alla cieca, dalla mano di un altro giocatore.
- **Chiamata:** in Discovery Focus, se un giocatore risponde alla tua chiamata (vi è obbligato soltanto se l'era successiva è già stata inaugurata), ti dà la carta e tu devi posarla. Sei tu che prendi il rischio di essere fermato.
- Se **inauguri** una nuova era, puoi:
 - i. **posare** un'altra carta, o
 - ii. **chiamare** una carta, o
 - iii. **rubare** una carta, o
 - iv. **obbligare** tutti altri giocatori, cominciando da quello alla tua sinistra, di pescare una carta.
- Nei casi (ii) e (iii) puoi posare la carta ricevuta, e puoi anche darne una della tua mano in scambio.
- Se vuoti la tua mano (se posi la tua ultima carta o se è rubata o chiamata) prima che sia raggiunta l'età dell'oro allora tutti i giocatori, incominciando da te, pescano immediatamente una carta. Puoi allora beneficiare di tutte le stesse opzioni che se avessi inaugurato una nuova era.
- Se la pesca è vuota, devi rubare una carta ogni volta che devi pescare.
- Se l'**età dell'oro** è raggiunta, hai vinto se:
 - ti viene rubata o chiamata la tua ultima carta,
 - hai posato la tua ultima carta e nessuno ti ha fermato o, se sei stato fermato, hai verificato nella pila e hai mostrato tutti i prerequisiti.I giocatori restanti possono continuare il gioco finché rimane un solo giocatore (il perdente).

vedano contemporaneamente. L'assistente non può fermare l'automa (ciascuno a turno può essere assistente per compensare questo svantaggio). Quando l'automa è fermato, il suo assistente consulta la pila per verificare (salve se tutti i giocatori sono d'accordo che l'automa sia in torto). Se l'automa è in torto, scarta questa carta. Chi lo ha fermato può scegliere: o da una carta della sua mano a l'automa, o lascia l'automa pescare. Se i prerequisiti erano presenti, il giocatore che lo ha fermato deve pescare. Quando inaugura, l'automa obbliga sempre gli altri giocatori a pescare. L'automa può quindi essere un avversario formidabile perché la sua mano non può mai crescere, può solo ridursi ... eccetto se qualcuno vuota la sua mano o inaugura.

- **Team:** in Discovery Focus, se un team vince quando tutti i suoi giocatori hanno svuotato la propria mano. Una volta l'età dell'oro raggiunto, se non hai carte in mano all'inizio

del tuo turno devi **liberare** una carta o effettuare un **recupero** (cioè pescare, chiamare, rubare o dire "Aiuto!"), ma senza dovere scartare o pescare prima).

- **Aiuto!**: Se giochi in team e non hai posato una carta durante il tuo turno, puoi, dopo aver scartato e scavato, dire al tuo compagno "**Aiuto!**". Deve allora darti una carta dalla sua mano e la devi posare.
- **Completare**: se annunci durante il tuo turno che un'era è stata completata (se l'hai completata o se il giocatore che l'ha completata non l'ha annunciato), hai gli stessi benefici che inaugurando. Se qualcuno interrompe questo annuncio, controlla se tutte le carte di questa epoca sono nella pila. Il giocatore in torto ruba una carta all'altro.

- **Pazzo!**: se scegli questa opzione, fai attenzione ... la partita sta per diventare molto intensa! Qui non c'è più ordine di turno. Puoi posare una carta in qualsiasi momento, ma una sola carta. Devi dopo aspettare che un altro giocatore posa una carta prima di poter giocare di nuovo (a meno che non hai inaugurato, in questo caso puoi giocare di nuovo o, se hai preso l'opzione Famiglia, puoi posare altre carte della stessa famiglia). Se due giocatori cercano di posare una carta allo stesso tempo, il giocatore con la carta più bassa (era e numero d'ordine) ha la priorità. È necessario osservare sempre un'attesa di 10 secondi tra ciascuna carta posata (vedere nella sezione Chiarimenti). Se nessuno gioca entro 30 secondi dopo che hai posato una carta, e il turno del giocatore alla tua sinistra di giocare.

Discovery Select

Principi

- **Round:** durante un round ognuno gioca seguendo il suo turno e potenzialmente gioca più volte. I giocatori pescano solo alla fine del round.
- **Leader:** il leader è il giocatore in possesso della carta Leader e gioca per primo durante un round (la carta Leader non può dunque essere inserita nel mazzo e non può essere utilizzata come carta d'interruzione).
- **Selezione:** all'inizio di ogni round, prepari una selezione delle carte che giocherai durante questo round. Puoi metterci una, diverse o addirittura tutte le carte della tua mano. Puoi anche non fare alcuna selezione. Durante il round non potrai aggiungere carte alla tua selezione né posare carte dalla tua mano: potrai posare solo le carte dalla tua selezione o degli scarti dei altri giocatori. Per di

Regole

- Discovery Select si basa sulle regole di Discovery Explore, ma viene giocato per **round**, il che fornisce partite più veloci e introduce un elemento di suspense e di rischio.
- Il giocatore che ha vinto l'ultima partita riceve la carta di Leader ed è il **Leader** del primo round.
- Ogni round si svolge nel modo seguente:
 1. all'inizio del round, ogni giocatore prepara discretamente la propria **selezione** o può decidere di non effettuare alcuna selezione
 2. al **segnale** del leader, ognuno mostra contemporaneamente la propria selezione posizionandola sul tavolo dal lato visibile,
 3. ogni giocatore giunto il suo turno, partendo dal leader, deve (se lo può) **posare** le carte della sua selezione e può liberare carte degli scarti dei altri giocatori. Se un giocatore che gioca dopo di te ha nella sua selezione un prerequisito di una delle carte della tua selezione, dovrai aspettare il tuo round successivo (dello stesso round) che lui abbia posato la sua carta, per posare in seguito la tua,
 4. se non hai messo alcuna carta nella tua selezione, devi scartare al tuo primo turno e puoi chiamare una carta,
 5. il round può continuare su **diverse mani**, tutti possono giocare più volte, finché nessuno può più posare, liberare o chiamare una carta,
 6. il round **termina** allora e ogni giocatore **scarta** le carte che restano nella sua selezione,
 7. poi ciascuno **pesca** partendo dal leader,
 8. infine, il leader passa la carta **Leader** al suo vicino di sinistra che sarà il leader per il round successivo.
- Chi **inaugura** un'era può, dopo aver pescato o chiamato, aggiungere una **nuova selezione** di carte.
- Non è possibile chiamare una carta in una selezione.
- Se metti tutte le carte della tua mano nella tua selezione e riesci a posare l'ultima carta della tua selezione, ottieni un bonus di 5 punti. Se l'**età dell'oro** era già stata raggiunta, sei il **finalista**, ognuno seppellisce le carte del suo scarto e gli altri giocatori possono finire questo round. Poi termina la partita.
- Per il resto, i principi, le regole e le opzioni sono identici a quelli di Discovery Explore.

Promemoria e chiarimenti:

- Alla fine del **round** unicamente, **peschi** sempre tante carte quante ne occorrono per finire con 5 carte in mano.

- In Discovery Select, e salvo indicazione contrarie, **'posare'** s'intende sempre 'della tua **selezione** o dello **scarto** di un altro giocatore'.

- Per distinguere le carte dalla selezione da quelle dello scarto, le carte della selezione sono dirette verso il suo proprietario, ma le carte dello scartare sono orientate verso il centro del tavolo. Alla fine del round, le carte che rimangono nella selezione sono girate verso il centro del tavolo per integrarle nello scarto.

Opzioni

- **Famiglia:** quando si effettua la selezione, è possibile soltanto inserire carte di una stessa famiglia. Se, dopo l'inaugurazione di un'era, si effettua una nuova selezione, è possibile modificare la famiglia.
- **Scambio:** all'inizio di un round e prima di effettuare le selezioni, ogni giocatore partendo dal leader può proporre uno **scambio**. Annunci la famiglia o le famiglie che offri, e quelle che domandi in cambio. Il primo giocatore che risponde "**Io!**" esegue lo scambio, dopo aver specificato la famiglia desiderata e quella che fornisce in cambio. Questa opzione necessita l'opzione "Famiglia".
- **Recupero:** se hai effettuato una selezione di carte ma non hai potuto posarne alcuna, puoi allora, alla fine del round **scartare** una carta dalla tua mano oppure dalla tua selezione e **chiamare** una carta. Se la chiamata ha riuscito, puoi posare sul tavolo una o più carte della tua selezione pagando alla banca un punto per ogni carta così posata.
- **Automa:** in Discovery Select, l'automa non effettua selezione all'inizio del round. In ogni round, e durante il suo primo turno, l'automa gioca girando la prima carta della sua mano. Se può posarla, continua a giocare girando la carta successiva. Se non può posare la carta, questa va nella sua selezione e l'automa finisce il suo turno. Quando ritorna il suo turno (durante questo stesso round), se può posare una delle carte della sua selezione (o liberare una carta di uno scarto) allora l'automa può giocare di nuovi girando la carta successiva della sua mano. Alla fine del round, le carte rimaste nella sua selezione vanno nello suo scarto. Gli automi aggiungono un elemento di suspense in Discovery Select, in quanto possono far apparire nuove carte durante un round e modificarne l'esito. L'automa può essere un leader.

Discovery Connect

Principi

- **Legami:** quando si posa una carta si deve prima considerare i legami che ha con le carte con cui **confina**. Poi, per determinare i bonus, si considera i legami con ogni carta che **tocca**. Ci sono quattro tipi di legami, ognuno con un bonus diverso:
 - una carta e il prerequisito dell'altra: 2 punti,

- le due carte hanno un prerequisito in comune: 1 punto,
- le due carte sono della stessa famiglia: 1 punto,
- le due carte sono della stessa era: nessun bonus.
- **Organizzazione:** l'albero delle scoperte non è più organizzato in file - le carte possono essere posate ovunque purché siano rispettate le condizioni per posarle.

Regole

- Discovery Connect è basato sulle regole di Discovery Explore con l'opzione del **disposizione libera** (non ci sono più le file). È un gioco più lento e richiede maggior riflessione.
- Le **condizioni** per posare una carta sono:
 - tutti i suoi **prerequisiti** (se ne ha) sono già stati posti;
 - **confina** con una carta già posata (salve la 1° carta),
 - ha un **legame** con ciascuna delle carte con cui confina,
 - se posi diverse carte durante il tuo turno, ciascuna di esse deve confinare con la precedente (come in una serpentina).
- Ogni volta posi una carta, vinci 1 punto di base, più un bonus per ogni legame creato con le carte che tocca (1 o 2 punti, a seconda del tipo di legame), un bonus di 3 punti se inauguri una nuova era, 1 punto se completi un'era e un bonus di 5 punti se posi la tua ultima carta durante il tuo turno (salve nell'ultimo turno).
- Per il resto, i principi, le regole e le opzioni sono identiche a quelle di Discovery Explore.

In questo esempio, se si posa Cottura, si vincono:

- 1 punto di base,
- 1 punto di bonus per il legame nella famiglia Alimentazione e Raccolta,
- 2 x 2 punti di bonus per i propri prerequisiti: Raccolta e Fuoco,
- 1 punto di bonus per il prerequisito in comune con Nomadismo,
- 3 punti di bonus per l'inaugurazione dell'era 2,
- = un totale di 10 punti



Promemoria e chiarimenti:

- Toccare: toccare da un angolo o da un bordo,
- Confinare: toccare da un bordo.

Opzioni

- **Strati:** dopo che un'era è stata completata, puoi posare carte sopra le carte di questa era. Non è necessario che ci sia un legame tra la carta che stai posando e quella di sotto, ma se ce n'è, questo legame conta per il calcolo dei bonus.

Discovery Fusion

Principi

- **Organizzazione:** l'albero delle scoperte è organizzato come in Discovery Connect, ma ora è possibile posare una carta su un'altra e quindi formare diverse pile.
- **Trovare:** si considera che si è trovato un prerequisito nell'albero delle scoperte se si trova la carta in questione o se si trova semplicemente un'altra carta che ha lo stesso prerequisito.

Regole

- Discovery Fusion è basato su Discovery Explore e integra i meccanismi di Discovery Focus (le **pile**) e di Discovery Connect (i **legami**).
 - Le **condizioni** per posare una carta sul tavolo sono:
 - tutti i suoi prerequisiti sono già stati posati sul tavolo (quando esistono);
 - se è posata in uno spazio vuoto, deve confinare con una carta già presente (salve la 1° carta) e deve avere un **legame** con ciascuna delle carte con cui confina,
 - se viene posata sopra una carta già presente, deve avere un **legame** esclusivamente con essa,
 - se posi diverse carte durante il tuo turno, ciascuna di esse deve confinare con la precedente (come in una serpentina) o essere posata sopra di essa.
 - I **punti** ottenuti quando si posa una carta vengono calcolati come in Discovery Connect. Si tiene conto dei
- legami con le carte visibili che essa tocca e, se del caso, con la carta su cui è posata. Le carte nascoste sotto non vengono prese in considerazione.
 - Se sei **fermato** e non trovi i prerequisiti tra le carte visibili, possono presentarsi 3 casi come in Discovery Focus:
 - **Caso 1: desisti** senza controllare le pile. Devi allora scartare la carta posata, senza però pagare alcun'indennità, e finisci il tuo turno.
 - **Caso 2: controlli** una o più pile, trovi i prerequisiti e li mostri agli altri giocatori. In questo caso, colui che ti ha fermato è penalizzato - deve pagarti un'indennità.
 - **Caso 3: controlli** una o più pile ma non trovi tutti i prerequisiti. Devi quindi scartare questa carta e pagare un'indennità a chi ti ha fermato e finisci il tuo turno.
 - Per il resto, i principi, le regole e le opzioni sono identiche a quelle di Discovery Explore.

Promemoria e chiarimenti:

Le **pile** in Discovery Fusion sono diverse dall'opzione **strati** in Discovery Connect in due modi importanti:

- In Discovery Connect, è necessario completare un'era prima di posare nuove carte sopra le carte di questa era, ma non in Discovery Fusion
- In Discovery Fusion, se si posi una carta sopra una altra, ci deve essere un legame tra le due carte, ma non in Discovery Connect.

Opzioni

- **Select:** per ulteriori sfide, gioca Discovery Fusion per **round**, secondo le regole di Discovery Select.
 - **Automi:** l'automa cerca sempre di posare una carta nella posizione che gli dà il massimo di punti. Se diverse posizioni gli danno lo stesso numero di punti, posa la carta nel seguente ordine di priorità decrescente:
 - per prima cosa su uno dei suoi prerequisiti,
 - su una carta che condivide lo stesso prerequisito,
 - su una carta della stessa famiglia,
 - su una carta della stessa era,
 - se ha ancora diverse opzioni, l'automa posa la sua carta sopra (o almeno sul lato) della carta del rango più basso (numero dell'era, quindi numero d'ordine).
- Se viene fermato, il suo assistente controlla tutte le pile. Se è in errore, l'automa scarta la carta posata (colui che l'ha fermato non è ricompensato, l'automa non paga mai un'indennità). Se i prerequisiti erano presenti, la persona che lo ha fermato deve pagargli un punto. L'automa non chiama e non fa scambi, ma risponde sempre a una chiamata.
- **Cauzione:** quando sei fermato, se decidi di controllare una o più pile, devi creare una cauzione in cui versi un punto per ogni pila che verifichi. Se finisci per trovare tutti i prerequisiti, recuperi la tua cauzione e chi ti ha fermato ti paga un'indennità. Se, invece, non trovi i prerequisiti o abbandoni la tua ricerca, devi scartare la carta posata, versare la cauzione alla banca e pagare un'indennità a chi ti ha fermato.

Chiarimenti

- **Configurazioni di gioco:** è possibile esplorare le seguenti configurazioni di gioco e team:
 - **Solitario:** gioca da solo contro un automa o contro un team di diversi automi,
 - **Collaborativo:** tutti i giocatori umani formano un unico team e giocano contro un team di automi (ad esempio 2 umani contro 2 automi),
 - **Duello:** 2 giocatori che giocano l'uno contro l'altro e contro un team di automi,
 - **Doppia:** 4 giocatori, con 2 team di 2 giocatori,
 - **Triplo:** 6 giocatori, con 2 team di 3 o 3 team di 2.
- **Comunicazione nell' team:** i compagni di un team possono parlare e comunicare con l'altro finché la loro comunicazione è trasparente - deve essere udibile, visibile e comprensibile per tutti gli altri giocatori. Non possono mostrare le loro carte (ma possono menzionarle ad alta voce).
- **Mazzo troncato:** se si sceglie di giocare con un mazzo troncato a partire da un'era N (ad esempio, se si gioca con l'era da 4 a 6), valgono le seguenti regole:
 - tutte le scoperte delle ere da 1 a N-2 (nel nostro esempio, le carte delle ere da 1 a 2) sono considerate già presente. Non devono essere disposte sul tavolo, ma sono disponibili come prerequisiti per ogni altra scoperta.
 - le carte dell'era N-1 (nel nostro esempio le carte dell'era 3), invece, sono raggruppate separatamente in una **mini-pila**.
 - ogni giocatore inizia il suo turno pescando una carta dalla mini-pila, la posa nell'albero delle scoperte in una posizione di sua scelta, nel rispetto delle regole d'organizzare dell'albero delle scoperte, ma senza preoccuparsi del fatto che i prerequisiti di questa carta siano presenti o meno (nessun punto viene conteggiato, e questa collocazione non può essere fermata).

Così le scoperte dell'era N-1 vengono introdotte una a una nel gioco per sbloccare gradualmente le carte dell'era N.

- **Pulizia:** se l'albero delle scoperte è organizzato per linee, una volta che due ere successive sono state completate è possibile rimuovere tutte le carte della prima di questi due ere per sgombrare il tavolo. Saranno sempre considerate "presente" come prerequisiti per ogni nuova carta da posare.
- **Arrivo & Partenza:** se un giocatore lascia il gioco prima della fine, le carte che gli rimangono in mano entreranno nel suo scarto. Se un nuovo giocatore desidera unirsi a un gioco in corso, si siede prima del giocatore di cui è il turno. Tutti gli altri giocatori dovranno poi, a turno, a cominciare dal giocatore del giocatore di cui è

il turno, dargli una carta e pescarne un'altra in sostituzione. Se ha più o meno di 5 carte in mano una volta che ha ricevuto una carta da ognuno degli altri giocatori, il nuovo arrivato deve scartare o pescare tante carte quante occorrono per finire con 5 carte in mano.

- **"Toccato è giocato!"**
 - quando un giocatore posa una carta, essa viene considerata posata non appena tocca il tavolo. Il giocatore non può più cambiare idea o ritirarsi.
 - il turno di un giocatore è considerato finito quando **tocca la pesca** per la pesca finale. Da quel momento non può più giocare né cambiare idea.
- **"Detto è detto!"** Quando dici una parola consacrata (come "Stop", "Pausa" o "Aiuto"), si considera che l'hai detta, anche se in un'altra frase. Quindi, se dici "Non dirò Stop!", tutti noteranno che hai detto "Stop!".
- **Durata massima di un turno:** i giocatori potranno (di comune accordo) accordare una durata massima di 1 minuto per ogni turno per mantenere la dinamica di gioco.
- **Pausa!** quando posi sul tavolo una carta, gli altri giocatori hanno sempre un minimo di riflessione di 10 secondi per dire "Stop!". Durante questi 10 secondi il gioco continua (tu o il tuo prossimo giocatore potete posare un'altra carta) ma sempre con la possibilità di Fermare la carta precedente. Dopo 10 secondi gli altri giocatori hanno ancora la possibilità di fermarti fino a quando non sia stata posata un'altra carta (da parte tua o di un altro giocatore). Se un giocatore dice "Pausa!" il tempo di riflessione è prolungato di altri 20 secondi (30 secondi in totale) per tutti i giocatori.
- **Famiglie:** ecco l'elenco delle carte con la loro era e la loro famiglia.

 Alimentation <i>Nourriture</i>	 Culture <i>Pensée, Religion</i>	 Economie <i>Société</i>
1 Cueillette	2 Langage	2 Troc
1 Chasse	2 Homo Neandertal	2 Tribus
1 Pêche	3 Animisme	3 Vêtements
2 Cuisson	3 Sépulture	3 Spécialisation
3 Conservation	4 Peinture	4 Sédentarisation
5 Agriculture	4 Sculpture	5 Villages
5 Fermentation	4 Mythes	6 Commerce
6 Stockage	6 Temples	6 Hiérarchie
 Mouvement <i>Transport, Animaux</i>	 Outils <i>Armes, Equipements</i>	 Techniques <i>Construction, Machines</i>
1 Homo Erectus	1 Epieu	1 Homo Habilis
1 Nomadisme	1 Galet taillé	2 Huttes
2 Pirogues	2 Outils	3 Gravure
3 Navigation	4 Propulseur	4 Enceintes
4 Chien	4 Fil et Aiguille	5 Construction
5 Chemins	4 Outils Complexes	6 Brique
5 Elevage	5 Arc à Flèches	6 Remparts
	5 Pierre polie	6 Vannerie
 Science <i>Connaissance</i>		
1 Feu		
2 Homo Sapiens		
3 Métaux		
3 Nombres		
5 Poterie		
6 Astronomie		
6 Mines		

Ringraziamenti

Voglio ringraziare tutti coloro che mi hanno aiutato e mi hanno incoraggiato per oltre un anno per trasformare Discovery da una semplice idea in una realtà. Prima di tutto, devo ringraziare Benoît Clarisse e congratularmi con lui per questo notevole lavoro di illustrazione e per i suoi preziosi consigli sul contenuto archeologico del gioco. Questo è veramente un progetto che abbiamo completato in due.

Voglio anche ringraziare Milène Monteiro Gomes, che mi ha aiutato per la logistica e la comunicazione, Barbara Caudrelier per la progettazione grafica, e tutti i miei amici e parenti che mi hanno aiutato, sostenuto e che hanno testato il gioco, in particolare Gabriel Werlen e la famiglia, Giuseppe e Christiane Nistri, Lara Pienaar, Kees Bal & Renska, Paul-Emile Lacomblez Arnaud Leclerc, Julie Ragueneau, Katarina Kuuskoski, Céline Verbrouck e famiglia, Xavier Leclerc, Hughes Verbrouck e famiglia, Louis Srygley, Anne Bazin, Nathalie Chidiak, Guillaume e Coralie de Demandolx, Laurent Caby e famiglia, Bijan Cour e famiglia, Soraya Villard, Hélène Nguyen e Rie Fujisawa.

Ringrazio anche il team Ulule e tutte le altre persone che hanno partecipato al finanziamento del progetto su Ulule: Marina Quercigh, Mark Srygley, Stephen Alexander, Gérard et Hervé Lamarque, Patrick Sage, David Renault, Sylvain Chiellini, Meriem Mokrani, Philippe Barnetche, Catherine Srygley, Alessandro Innocca, Nicolas Guitton, Jérôme Texier, Denis Choulette, Thierry Njomgang, Vincent Bourdeau, Elisabeth Pouchous-Stolle, Jacqueline Samaha Haddad, Anne Rapp, Patricia Blottiere, Klaus Piotr Jorge, Florence Hoppenot, Luis De Miguel, Vincent Beaud, Babu Bangaru, Isabelle Graduel, Gaëlle de Radigues, James Srygley, Imad Mohsen, Cécile d'Haese, Lorenzo Marengo, Damien Blanc, Francesca Nistri, Nathalie Mura, Rodrick Carrasco, Adrien Fontanille, Stéphane Aubujeault, Bernard Audin, Bénédicte Machot, Anne Degano, Florian Ardouin, Jerome Perrin, Julien Poillot, Laurence Briand, Malika Msellek, Gaël Rougeux, François-Xavier Guillois, Marion Margerit, Juliette Trevidic, Iñaki Jose Zabala, Sophie Susplugas, Alia Bengana, Guillaume Verhaeghe, Celine Clarisse, Joerg Rickers, Celine Tastet, Jacques de Schryver, Bérénice Delcroix-Oger, Mark Rickard, Audrey Janin, Valerie Marchand Joly, Berengère Guillard, Sylvain Ranoux, Monique Saels, Thierry Pfeiffer, Holowenczak Francois, Rodolphe de Soras, Jean-Pierre Fyot, Florence Sanyas, Murielle Huc, Arezki Boudaoud e Mais Najib.

Mi unisco à Benoît nel ringraziare Lydia, che ha prestato un aiuto prezioso così come tutti i musei e i vari partners di Benedetto che gli hanno comandato molte illustrazioni che sono stati incluse nel gioco, tra cui:

- Casterman Editions
- Provinciaal Archeologisch Museum, Velzeke (BE)
- Archäologie Baselland (CH)
- Musée du Malgré-Tout (BE)
- Fleurus Editions (FR)
- Kantonsarchäologie, Solothurn (CH)
- Musée du Cinquantenaire, Bruxelles (BE)
- Pour la Science, Paris (FR)
- Landesmuseum Württemberg, Stuttgart (DE)
- Cité de la Préhistoire, Aven-d'Ornac (FR)
- Heos, Centre d'interprétation de l'homme de Spy (BE)
- Musée archéologique régional d'Orp-le-Grand (BE)
- Bruxelles Environnement, Bruxelles (BE)
- Musée National d'Histoire et d'Art, Luxembourg (LUX)
- Gallo-Romeins Museum, Tongres (BE)
- Institut Royal des Sciences Naturelles, Bruxelles (BE)
- Maison de l'Archéologie, Dainville (FR)